



รายละเอียดของรายวิชา (SDU.OBE3)

รายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม
APPLYING DIGITAL TECHNOLOGY FOR INNOVATION DEVELOPMENT
รหัสวิชา 2513317

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	3
1. รหัสและชื่อรายวิชา	3
2. จำนวนหน่วยกิต	3
3. หมวดวิชา	3
4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน	3
5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน	4
6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)	4
7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)	4
8. สถานที่เรียน	4
9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด	4
หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์	5
1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา	5
2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา	5
3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา	5
หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ	6
1. คำอธิบายรายวิชา	6
2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา	6
3. แนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้	6
4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล	6
หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	7
1. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับระดับการเรียนรู้ (LL)	7
2. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (TQF)	8
3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLO) กลยุทธ์การสอน และกลยุทธ์การประเมิน	14
หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล	19
1. แผนการสอน	19
2. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	36

สารบัญ (ต่อ)

หมวด		หน้า
หมวดที่ 6	ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	37
	1. ตำราและเอกสารหลัก	37
	2. เอกสารและข้อมูลเสนอแนะ	37
	3. ทรัพยากรอื่น ๆ	37
หมวดที่ 7	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา	38
	1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา	38
	2. กลยุทธ์การประเมินการสอน	38
	3. การปรับปรุงการสอน	38
	4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา	38
	5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา	38

รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
คณะ/โรงเรียน	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
หลักสูตร/สาขาวิชา	หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

2513317 : การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม

APPLYING DIGITAL TECHNOLOGY FOR INNOVATION DEVELOPMENT

2. จำนวนหน่วยกิต

3(2-2-5) หน่วยกิต

3. หมวดวิชา

หมวดวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

(1) ชื่อ-สกุล : ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

เบอร์โทร : 081 4011997

E-mail : chanin_thi@dusit.ac.th

4.2 อาจารย์ผู้สอน

(1) ชื่อ-สกุล : ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

เบอร์โทร : 081 4011997

E-mail : chanin_thi@dusit.ac.th

5. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1/ ชั้นปีที่ 3

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
- วิทยาเขตสุพรรณบุรี
- ศูนย์การศึกษา นครนายก
- ศูนย์การศึกษา ลำปาง
- ศูนย์การศึกษา ตรัง
- ศูนย์การศึกษา หัวหิน

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

ปรับปรุง 20 มิถุนายน 2567

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้ นักศึกษารู้และเข้าใจหลักการและแนวคิดหลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรม และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมและการใช้และพัฒนาเครื่องมือทางจิตวิทยาโดยบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อให้ นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ มีความเสียสละ และเป็นแบบอย่างที่ดี ในการเลือกใช้เทคโนโลยีโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม การคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและระบบ
3. เพื่อให้ นักศึกษาการประยุกต์ใช้และออกแบบนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การอย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

1. คณาจารย์ผู้รับผิดชอบและผู้สอนรายวิชา ร่วมกันวางแผนปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้และเนื้อหาของรายวิชาให้พัฒนาก้าวหน้าอยู่เสมอ (P)
2. คณาจารย์ผู้รับผิดชอบและผู้สอนรายวิชา ประชุมร่วมกันปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชา ให้สอดคล้องกับหลักสูตร ผู้เรียน และบริบทของสังคม (D)
3. คณาจารย์ผู้รับผิดชอบและผู้สอนรายวิชา ร่วมกันตรวจสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชา ให้เป็นไปตามที่วางแผน (C)
4. คณาจารย์ผู้รับผิดชอบและผู้สอนรายวิชา ร่วมกันปรับปรุง/แก้ไข ปรับปรุงจุดมุ่งหมายและเนื้อหา ให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ พัฒนาต่อเนื่องเพื่อส่งเสริมแนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ (A)

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้ว นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในรายวิชาจะได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับรายวิชา (CLOs)

1. CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรมและกระบวนการพัฒนา กระแสโลกของนวัตกรรม
2. อธิบายแนวคิดและหลักการของนวัตกรรมสื่อดิจิทัล และการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมรูปแบบการใช้และสร้างสื่อในยุคดิจิทัล
3. CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การอย่างมีประสิทธิภาพ
4. CLO4 ออกแบบ พัฒนาโครงการนวัตกรรมทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การและพัฒนา นวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์
5. CLO5 แสดงออกถึงการมีเจตคติที่ดี และตระหนัก ในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การอย่างสร้างสรรค์ คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรม กระบวนการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยี การออกแบบนวัตกรรมโดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีเสมือนจริง และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ บูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อการพัฒนาวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์

Principles, concepts, theories of innovation, innovation and technology development processes, innovative design using design thinking, applying digital technology, virtual reality technology and artificial intelligence technology, cross-disciplinary integration for creative innovation development

\

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	การปฏิบัติ	การศึกษาด้วยตนเอง	สอนเสริม
30 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	30 ชั่วโมง ภาคสนาม	75 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา	ตามความต้องการและ จำเป็นของนักศึกษา

3. แนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ใช้การเรียนการสอนภาคทฤษฎีที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้วิธีการสอนที่ หลากหลายรูปแบบ เช่น การบรรยาย การเรียนรู้จากกรณีศึกษา การเรียนรู้เป็นรายบุคคล การแก้ปัญหาด้วยตนเอง การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอเนื้อหาความรู้หน้าชั้นเรียน เป็นต้น

2. สอดแทรกความรู้ และมอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าความรู้ที่สอดคล้องต่อโลกปัจจุบันและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี นวัตกรรมและสื่อดิจิทัล ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

3. มอบหมายงานและการจัดทำโครงงานนวัตกรรมและสื่อดิจิทัลให้มีการลงมือปฏิบัติจริง สร้างการเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา พัฒนาความรู้ และบูรณาการความรู้ไปใช้ ในสถานการณ์จริง

4. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ผู้สอนจัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคล ตามความต้องการของนักศึกษา 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในรูปแบบ On-site/Online

หมวดที่ 4 การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

4.1 ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับระดับการเรียนรู้ (LL)

ลำดับ (CLO)	คำอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ CLO Statement	ระดับการเรียนรู้ Level of Learning
CLO1	อธิบายหลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรมและกระบวนการพัฒนา กระแสโลกของนวัตกรรม	- Remembering - Understanding
CLO2	อธิบายแนวคิดและหลักการของนวัตกรรมสื่อดิจิทัล และการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม รูปแบบการใช้และสร้างสื่อในยุคดิจิทัล	-Analyzing
CLO3	CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การอย่างมีประสิทธิภาพ	-Applying
CLO4	ออกแบบ พัฒนาโครงการนวัตกรรมทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การและพัฒนานวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์	-Evaluating -Creating
CLO5	แสดงออกถึงการมีเจตคติที่ดี และตระหนัก ในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การอย่างสร้างสรรค์ คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ	-Remembering -Understanding -Applying

4.2 ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (TQF)

ระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา Course-Level Learning Outcomes	กรอบมาตรฐานคุณวุฒิของหลักสูตร (Thailand Qualifications Framework : TQF)																						
	TQF 1 คุณธรรม จริยธรรม					TQF 2 ความรู้					TQF 3 ทักษะทางปัญญา					TQF 4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				TQF 5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
1. CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็นนวัตกรรมและกระบวนการพัฒนากระแสโลกของนวัตกรรม																							
2. CLO2 อธิบายแนวคิดและหลักการของนวัตกรรมสื่อดิจิทัล และการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของนวัตกรรม รูปแบบการใช้และสร้างสื่อในยุคดิจิทัล																							

ระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา Course-Level Learning Outcomes	กรอบมาตรฐานคุณวุฒิของหลักสูตร (Thailand Qualifications Framework : TQF)																						
	TQF 1 คุณธรรม จริยธรรม					TQF 2 ความรู้					TQF 3 ทักษะทางปัญญา					TQF 4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				TQF 5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
3. CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การอย่างมีประสิทธิภาพ																							
4. ออกแบบ พัฒนา eworkflow นวัตกรรมทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การและพัฒนา นวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์																							
5. CLO5 แสดงออกถึงการมีเจตคติที่ดีและตระหนัก ในการ																							

ระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชา Course-Level Learning Outcomes	กรอบมาตรฐานคุณวุฒิของหลักสูตร (Thailand Qualifications Framework : TQF)																							
	TQF 1 คุณธรรม จริยธรรม					TQF 2 ความรู้					TQF 3 ทักษะทางปัญญา					TQF 4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				TQF 5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	
ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การอย่างสร้างสรรค์ คุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ																								

1. คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

1.1 ตระหนักในคุณค่าของจรรยาบรรณนักจิตวิทยา กฎระเบียบข้อบังคับขององค์การ มีความซื่อสัตย์ มีวินัยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการทำงาน

1.2 รักความถูกต้องและความยุติธรรม เคารพสิทธิมนุษยชน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและอยู่ร่วมกันได้อย่างสร้างสรรค์

1.3 มีจิตสาธารณะ มีความเข้าใจปัญหาทางสังคมคำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมเป็นสำคัญ

2. ด้านความรู้

2.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และเนื้อหาสาระสำคัญในสาขาวิชาจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ

2.2 มีความสามารถในการศึกษาค้นคว้า พัฒนาองค์ความรู้ของตนเอง รวมทั้งติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในสาขาจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ อย่างต่อเนื่อง

2.3 สามารถนำความรู้และประสบการณ์ในการศึกษาวิชาจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ ไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรม

2.4 มีการพัฒนาองค์ความรู้ของตนเอง และสามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม โดยเน้นการนำความรู้ไปเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3. ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบตามหลักการที่ได้ศึกษามา รวมทั้งสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

3.2 มีทักษะและความสามารถในการรวบรวม วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาในการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การได้

3.3 มีความสามารถอธิบาย แยกแยะ และวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ จากความรู้ที่ได้ศึกษามา รวมทั้งสามารถแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยการประยุกต์ความรู้ได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 มีความสามารถในการสื่อสารและการปรับตัวกับผู้อื่นโดยคำนึงถึงความแตกต่าง ระหว่างบุคคลและความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและสามารถให้ความช่วยเหลือผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

4.3 มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเองและแสดงออกซึ่งภาวะผู้นำตลอดจน สามารถเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี

5.1 ทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานด้านจิตวิทยา

5.2 มีความรู้พื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์และสถิติในการศึกษาและแปลผลทางด้าน จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ

5.3 สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียนทั้งภาษาไทยและ ภาษาต่างประเทศ

5.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการค้นคว้าข้อมูล รวมถึงสามารถเลือกใช้สื่อ ในการนำเสนอและสื่อสารข้อมูลได้อย่างเหมาะสม

4.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLO) กลยุทธ์การสอน และกลยุทธ์การประเมิน

CLO	กลยุทธ์การสอน (ระบุตาม TQF)	กลยุทธ์การประเมิน (ระบุตาม TQF)
CLO 1 อธิบาย หลักการ แนวคิด ทฤษฎีความเป็น นวัตกรรมและ กระบวนการพัฒนา กระแสโลกของ นวัตกรรม	1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการ บรรยาย อภิปรายพร้อมยกตัวอย่าง และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 2) วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเรียนรู้แบบสืบสวน รวมถึงการใช้วิธี วิเคราะห์แบบวิภาษวิธีเกี่ยวกับประเด็นยุค ดิจิทัลและสื่อ นวัตกรรมที่ใช้ในปัจจุบัน ตลอดจนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) 3) ประยุกต์ใช้แนวคิด ทฤษฎีและรูปแบบ กระบวนการพัฒนานวัตกรรมและการฝึก ปฏิบัติการพัฒนาสื่อดิจิทัล	1) ประเมินผลจากการสรุป วิเคราะห์ ศึกษาเอกสาร ข้อมูล การออกแบบนวัตกรรมสื่อดิจิทัล 2) วัดและประเมินจากการ สังเกตพฤติกรรมการนำเสนอ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีความ เป็นนวัตกรรมและ กระบวนการพัฒนานวัตกรรม 3) ประเมินการร่วมแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างกลุ่ม ตลอดจนการตรวจ ประเมินจากผลงานรายบุคคล
CLO2 อธิบาย แนวคิดและหลักการ ของนวัตกรรมสื่อ ดิจิทัล และการ วิเคราะห์หา ประสิทธิภาพของ นวัตกรรม รูปแบบ การใช้และสร้างสื่อ ในยุคดิจิทัล	1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการ บรรยาย อภิปรายพร้อมยกกรณีตัวอย่าง และ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 2) วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเรียนรู้แบบสืบสวน 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการ เรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Participative learning through action) ที่เน้นกระบวนการ กลุ่มเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมการ เป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม (Shared leadership) ในการนำเสนองานวิชาการ และ การคิด ให้ความเห็น และการรับฟังความเห็น แบบสะท้อนกลับ	1) วัดและประเมินจากผลการ เรียนรู้แบบสืบสวน 2) วัดและประเมินจากผล การศึกษาค้นคว้าหรือแก้โจทย์ ปัญหาการออกแบบนวัตกรรม สื่อดิจิทัล 3) วัดและประเมินจากผลการ นำเสนองานเป็นกลุ่ม การเป็น ผู้นำ และผู้ตาม ที่ดีใน การ ปฏิบัติงานร่วมกัน 4) วัดและประเมินจากผลการ ปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมสื่อ การเรียนการสอน 5) ประเมินผลจากการสรุป วิเคราะห์ ศึกษาเอกสาร ข้อมูล และการนำเสนอ
CLO 3 ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและ องค์กร	1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยวิธีการ เรียนแบบมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Participative learning through action) ที่เน้นกระบวนการ กลุ่มเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมการ เป็นผู้นำแบบมีส่วนร่วม (Shared leadership) ในการนำเสนองานวิชาการ และ	1) วัดและประเมินจากการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อจัดการเรียนรู้ ออกแบบสื่อ นวัตกรรม ประยุกต์ใช้ความรู้ จากการทำวิจัยและสร้างหรือ ร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อการ

CLO	กลยุทธ์การสอน (ระบุตาม TQF)	กลยุทธ์การประเมิน (ระบุตาม TQF)
	<p>การคิด ให้ความเห็น และการรับฟังความเห็นแบบสะท้อนกลับ</p> <p>2) ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้านจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ ออกแบบสื่อนวัตกรรม ประยุกต์ใช้ความรู้จากการทำวิจัยและสร้างหรือร่วมสร้างนวัตกรรมเพื่อการนำเสนอผลงานประเด็นสำคัญด้านจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ</p>	<p>นำเสนอผลงานประเด็นสำคัญด้านจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ</p> <p>2) วัดและประเมินจากสื่อบันทึกและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญทางจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3) วัดและประเมินจากการปฏิบัติการใช้นวัตกรรม ในการออกแบบสื่อ</p> <p>4) ประเมินด้วยการสังเกต พฤติกรรมการแสดงออก การทำงาน กลุ่ม การศึกษาค้นคว้า การเป็นผู้นำในการอภิปราย ชักถาม ตลอดจนการประเมินระหว่างผู้เรียนด้วยกัน</p>
<p>4. ออกแบบ พัฒนา โครงการนวัตกรรมทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การและพัฒนา นวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์</p>	<p>1) จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบวิชาชีพวิธีเกี่ยวกับนวัตกรรมกับการเรียนรู้ โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based learning) ส่งเสริมให้นักศึกษาร่างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การฝึกปฏิบัติการในการสร้างสื่อดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การพัฒนา นวัตกรรมด้านจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ</p>	<p>1) การตรวจประเมินจากผลงาน ประเมินจากการฝึกปฏิบัติ ร่วมแสดงความคิดเห็น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม</p> <p>2) วัดและประเมินจากการติดตามวิเคราะห์และนำเสนอ รายงานประเด็นสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมโดยบูรณาการข้ามศาสตร์</p> <p>3) วัดและประเมินจากสื่อบันทึกและนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญทางการศึกษาที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</p>
<p>CLO5 แสดงออกถึงการมีเจตคติที่ดี และตระหนัก ใน</p>	<p>1) จัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการวิเคราะห์ แบบวิชาชีพวิธี ในประเด็นการเปลี่ยนแปลงใน</p>	<p>1) วัดและประเมินจากผลการเรียนรู้แบบผสมผสาน</p>

CLO	กลยุทธ์การสอน (ระบุดตาม TQF)	กลยุทธ์การประเมิน (ระบุดตาม TQF)
การใช้นวัตกรรม และเทคโนโลยี ดิจิทัลในทาง จิตวิทยา อุตสาหกรรมและ องค์การอย่าง สร้างสรรค์ คุณธรรม จริยธรรมและ จรรยาบรรณวิชาชีพ	ยุคดิจิทัล และเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการ ปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-based learning) ได้เรียนรู้ ศึกษา สังเกตพฤติกรรม วิเคราะห์ จากกรณีศึกษา (Case study) โดยมีอาจารย์ เป็นผู้ให้การสนับสนุน (Facilitator)	2) วัดและประเมินจากผล การศึกษาค้นคว้าหรือแก้โจทย์ ปัญหา 3) วัดและประเมินจากผลการ นำเสนองานเป็นกลุ่ม การเป็น ผู้นำและผู้ตามที่ดีในการ ปฏิบัติงานร่วมกัน 4) วัดและประเมินจากผลการ ปฏิบัติการสอน ในสถานศึกษาประเมินจากผล การวิเคราะห์แบบวิภาษวิธี การ ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม เพื่อน รวมทั้งผลการวิเคราะห์ จากกรณีศึกษาที่มีการนำเสนอ ชิ้นงานของนักศึกษาที่สะท้อนถึง จรรยาบรรณ พฤติกรรมการ อภิปราย การแสดงความ คิดเห็น ความตรงต่อเวลาในการ เข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับ มอบหมายตรงตามเวลาและ ประสิทธิภาพของงานที่ได้รับ มอบหมาย

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
สัปดาห์ที่ 1	ปฐมนิเทศรายวิชา -หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่ เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและ เทคโนโลยีดิจิทัล - แนวคิดหลักของเทคโนโลยีใน ชีวิตประจำวัน - สาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี	4	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนชี้แจงกระบวนการเรียน การสอน ทำความตกลงเกี่ยวกับการ มอบหมายงาน และการประเมินผล 2. ประเมินความคาดหวัง และความ ต้องการด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน 3. จัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยการตั้งคำถาม ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Questioning-	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
	<p>-ความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>- ความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลในจิตวิทยา</p> <p>- นิยามของนวัตกรรมในบริบทของจิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรม</p>		<p>based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา ในสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน</p> <p>4. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิด หลักการเกี่ยวกับเทคโนโลยีและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ ความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในสายงานด้านต่างๆ กระแสความนิยมด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน</p> <p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. ผู้สอนใช้กระบวนการแบบระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา ตัดสินใจ ในหัวข้อที่กำหนด โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องเรื่อง ความก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีกับโลกยุคดิจิทัล</p> <p>7. ผู้เรียนร่วมกันค้นหาและนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น</p> <p>8. ผู้สอนร่วมวิพากษ์ผลงานกับผู้เรียน ยกตัวอย่างประกอบอภิปราย</p> <p>9. ผู้สอนประเมินผู้เรียนผ่านโปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th</p>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์	
สัปดาห์ที่ 2	หลักการ แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและสื่อดิจิทัล - ความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล - หลักการ แนวคิดในการพัฒนาสื่อนวัตกรรม - ประเภทของสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลทางการศึกษา - กรอบการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	3	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล 2. ยกตัวอย่าง กรณีศึกษา Case Study ความเป็นนวัตกรรม และกรอบการเรียนรู้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การออกแบบวิธีการแก้ปัญหาตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยี หลักการ แนวคิดในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ - ประเภทของสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล ทางจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์กรการ 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think – Pair – Share) และจัดกลุ่ม 5-6 คน คิดเนื้อหาในหัวข้อที่สนใจเพื่อนำไปพัฒนาเป็นรูปแบบสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาด้านจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์กรการ	ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการบันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 	
สัปดาห์ที่ 3	<p>เทคโนโลยีดิจิทัลกับการพัฒนาการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล - ประเภทของสื่อดิจิทัล - ความสำคัญเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล - ประเด็นด้านจริยธรรมและความท้าทาย - ความเป็นส่วนตัวและการรักษาความลับของข้อมูล - ความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี - ผลกระทบทางจิตวิทยาของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล - การพัฒนางานอย่างสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking) 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็นสื่อดิจิทัล กับ กระแสความนิยมและตื่นตัวการใช้สื่อดิจิทัล และปัญหาประดิษฐ์ 2. ยกตัวอย่าง โครงการงานทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การนำเสนอ กระบวนการออกแบบโครงการที่เกี่ยวข้อง มอบหมายการคิดงานนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลทางด้านจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์กรการ 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking) 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย 	ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และ เปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) และจัด กลุ่ม5-6 คน คิดเนื้อหาในหัวข้อที่ สนใจเพื่อนำไปพัฒนาเป็น กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม ในโครงการที่สนใจ</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบ ออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสาร อื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชาที่ http://wbsc.dusit.ac.th</p> <p>3. Smart phone/Tablet ของ ผู้เรียน</p> <p>4. โซเซียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	
สัปดาห์ที่ 4	<p>กระบวนการพัฒนานวัตกรรมในยุค ดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> -กระบวนการพัฒนานวัตกรรมใน จิตวิทยาและจิตวิทยาอุตสาหกรรม -การระบุปัญหาและโอกาสในการ พัฒนานวัตกรรม - การวิเคราะห์ความต้องการของ ผู้ใช้และตลาด - การศึกษาแนวโน้มเทคโนโลยีและ การวิจัยล่าสุด - การสร้างสรรค์แนวคิดนวัตกรรม - หลักการออกแบบนวัตกรรม ตามหลักการ ADDIE Model - เครื่องมือและแนวทางการ สร้างนวัตกรรม 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็น นวัตกรรมในยุค ดิจิทัล กระบวนการพัฒนานวัตกรรม ในจิตวิทยาและจิตวิทยา อุตสาหกรรม ปัญหาและโอกาสในการพัฒนา นวัตกรรม วิเคราะห์ความต้องการ ของผู้ใช้และตลาด อุตสาหกรรมและ องค์กร</p>	ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

ลำดับที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>2. ยกตัวอย่าง หลักการออกแบบ นวัตกรรม ADDIE Model เครื่องมือ และแนวทางการสร้างนวัตกรรม</p> <p>3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับ แหล่งเรียนรู้และเครือข่ายจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การ รูปแบบ สื่อดิจิทัล ทักษะการใช้ดิจิทัลและ ความฉลาดทางดิจิทัล</p> <p>4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และ เปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) และจัด กลุ่ม 5-6 คน คิดเนื้อหาในหัวข้อที่ สนใจเพื่อนำไปพัฒนาแผนงานและ สื่อนวัตกรรม</p> <p>6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบ ออนไลน์</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสาร อื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th</p> <p>3. Smart phone/Tablet ของ ผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
สัปดาห์ที่ 5	<p>กระบวนการพัฒนานวัตกรรม การศึกษาในยุคดิจิทัล 2 หลักการประเมินผลการใช้สื่อนวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - การหาประสิทธิผลนวัตกรรม - การยอมรับนวัตกรรม - การสร้างเครื่องมือประเมินนวัตกรรม - การออกนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ Design thinking 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 4 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ 2. ยกตัวอย่าง งานวิจัยหรือปัญหาในการเลือกใช้เทคโนโลยีโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับการหลักการ แนวคิด การคิดเชิงออกแบบ การออกนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ ตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ Design thinking 4. ผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 5. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) และจัดกลุ่ม 5-6 คน คิดเนื้อหาในหัวข้อที่สนใจเพื่อนำไปพัฒนาโครงการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 6. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการบันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์	
สัปดาห์ที่ 6	<p>การประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทางด้านจิตวิทยา อุตสาหกรรม และองค์การ (สื่อวิดีโอดิจิทัล 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความรู้เรื่องสื่อวิดีโอดิจิทัล - การออกแบบสื่อวิดีโอดิจิทัล - การผลิตสื่อวิดีโอดิจิทัล - พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอดิจิทัล - การตัดต่อสื่อวิดีโอดิจิทัล 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็น สื่อกราฟิกและมัลติมีเดียการนำเสนอข้อมูล และเชื่อมโยงกับสื่อเทคโนโลยีอื่น ๆ 2. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิค สื่อวิดีโอดิจิทัล 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้การตัดต่อสื่อวิดีโอดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> - พื้นฐานการสื่อสารข้อมูลรูปแบบสื่อวิดีโอดิจิทัล - เทคโนโลยีการประมวลและจัดเก็บข้อมูล เทคนิคการสร้างสื่อวิดีโอดิจิทัลแบบ Live Steaming 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 5. ผู้สอนใช้กระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้ (Evidence based practice: EBP) เพื่อให้ผู้เรียนหาหลักฐานมาประกอบการพิจารณา โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียน กลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติสื่อเทคนิคการสร้างผ่านสื่อวิดีโอดิจิทัลแบบ Live Steaming การผลิตสื่อวิดีโอดิจิทัล <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาแหล่งข้อมูลในรูปแบบวิดีโอดิจิทัล 	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>6. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง</p> <p>7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th</p> <p>3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	
สัปดาห์ที่ 7	<p>การประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (สื่อวิดีโอดิจิทัล 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอดิจิทัล - เทคนิคการสอนผ่านสื่อวิดีโอดิจิทัลแบบ Live Steaming - การเผยแพร่สื่อวิดีโอดิจิทัลในสื่อสังคมออนไลน์ 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>1. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอดิจิทัล</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคนิคการสอนผ่านสื่อวิดีโอดิจิทัลแบบ Live Steaming - การเผยแพร่สื่อวิดีโอดิจิทัลในสื่อสังคมออนไลน์ <p>2. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>3. ผู้สอนใช้กระบวนการสาธิตและให้ผู้เรียนศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สำหรับการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติสื่อเทคนิคการพัฒนาเนื้อหาจิตวิทยา</p>	ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>อุตสาหกรรมและองค์การใน รูปแบบสื่อวิดีโอดิจิทัลแบบ Live Steaming</p> <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอ ดิจิทัล - การเผยแพร่สื่อวิดีโอดิจิทัลใน สื่อสังคมออนไลน์ <p>4. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิค การพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ฟัง</p> <p>5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป เนื้อหาทั้งหมด</p> <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสาร อื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจ สื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของ ผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 	
สัปดาห์ที่ 8	<p>การประยุกต์ใช้สื่อ เทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (กราฟิกและมัลติมีเดีย)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อ กราฟิกและมัลติมีเดีย - การออกแบบและพัฒนา สื่อ กราฟิกและมัลติมีเดีย - อินโฟกราฟิกเพื่อการศึกษา - มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา - การนำสื่อกราฟิกและ มัลติมีเดียไปประยุกต์ใช้ในการ เรียนการสอน 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ ได้รับในสัปดาห์ที่ 7 เพื่อเชื่อมโยงไป ยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ 2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการ บันทึกลงเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบ ออนไลน์ <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการใช้ การออกแบบและพัฒนา สื่อ กราฟิกและมัลติมีเดีย 	ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			<p>- อินโฟกราฟิกเพื่อเผยแพร่ข้อมูล จิตวิทยา</p> <p>4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วย ตนเอง ในการฝึกปฏิบัติการการใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานสื่อ อินโฟกราฟิกเพื่อเผยแพร่ข้อมูล จิตวิทยา</p> <p>มัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ข้อมูล จิตวิทยา</p> <p>5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และ เปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) ในหัวข้อที่ สนใจพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง</p> <p>7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิค การพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ฟัง</p> <p>สื่อการสอน</p> <p>1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสาร อื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา</p> <p>2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th</p> <p>3. Smart phone/Tablet ของ ผู้เรียน</p> <p>4. โซเชียลมีเดีย</p> <p>5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์</p> <p>6. ใบงานประจำสัปดาห์</p> <p>7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์</p>	

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
สัปดาห์ที่ 9	<p>การประยุกต์ใช้สื่อ เทคโนโลยี ดิจิทัล สื่อเสมือนจริง</p> <p>ความรู้เรื่องสื่ออุบัติใหม่</p> <ul style="list-style-type: none"> - สื่อดิจิทัลเสมือนจริง และสื่อความจริงเสมือน - การออกแบบสื่อเทคโนโลยีความจริงเสมือน และสื่อเสมือนจริง - จักรวาลนฤมิต หรือเมตาเวิร์ส (metaverse) - การนำสื่อดิจิทัลเสมือนจริง และสื่อความจริงเสมือนไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 8 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ 2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการบันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ 3. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สื่อดิจิทัลเสมือนจริง และสื่อความจริงเสมือน 4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการฝึกปฏิบัติการการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานสื่อดิจิทัลเสมือนจริงและสื่อความจริงเสมือน 5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง 7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาสื่อ ให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเซียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
สัปดาห์ที่ 10	<p>การประยุกต์ใช้สื่อ เทคโนโลยี ดิจิทัล แอปพลิเคชันทาง จิตวิทยาอุตสาหกรรมและ องค์การ</p> <p>ความรู้เรื่องแพลตฟอร์มการเรียนรู้และแอปพลิเคชัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ (UX UI) - การผลิตแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 9 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ 2. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิคสื่อความรู้เรื่องแพลตฟอร์มการเรียนรู้และแอปพลิเคชัน 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เรื่องแพลตฟอร์มการเรียนรู้และแอปพลิเคชัน การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ (UX UI) การผลิตแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ 4. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 5. ผู้สอนสาธิตเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ 6. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง 7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหา 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเซียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
สัปดาห์ที่ 11	<p>การค้นคว้าและพัฒนาแหล่งเรียนรู้และปัญญาประดิษฐ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างห้องเรียนเสมือน - แพลตฟอร์มการเรียนรู้ทางจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ - เว็บไซต์ เพื่อการเรียนรู้จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ - ปัญญาประดิษฐ์ในงานจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ 	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ให้ผู้เรียนประเด็น เว็บไซต์ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ทางจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ - พัฒนาการสร้างเกมและแบบทดสอบ 2. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในเทคนิคการสอนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับ- ปัญญาประดิษฐ์ในงานจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ 4. ผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5-6 คน ศึกษาเอกสารเพิ่มเติม และสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง สื่อวิดีโอดิจิทัล 6 สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาทั้งหมด <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์ 	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
สัปดาห์ที่ 12	<p>การประยุกต์ใช้ ปัญญาประดิษฐ์กับจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การ</p> <p>-ความรู้เบื้องต้นการใช้งาน ปัญญาประดิษฐ์</p> <p>-การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการ สร้างสรรค์ไอเดียและนวัตกรรม</p> <p>-พัฒนา Chatbot ให้ คำปรึกษาเบื้องต้นสำหรับ ปัญหาสุขภาพจิต</p>	3	<p>กิจกรรมการเรียนการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนความรู้ที่ได้รับในสัปดาห์ที่ 11 เพื่อเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาความรู้ที่จะได้รับ 2. ผู้เรียนนำเสนอหัวข้อที่รายการบันทึกเป็นสื่อดิจิทัล บนระบบออนไลน์ 3. ผู้สอนการพัฒนาความรู้ในเนื้อหาผนวกเทคนิค วิธีการ และเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้เรียนการสอน <ul style="list-style-type: none"> - การใช้งานปัญญาประดิษฐ์ - การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ไอเดียและนวัตกรรม -พัฒนา Chatbot ให้คำปรึกษาเบื้องต้นสำหรับปัญหาสุขภาพจิต - การบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ 4. ผู้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการฝึกปฏิบัติการพัฒนา Chatbot ให้คำปรึกษาเบื้องต้น 5. ตั้งคำถาม ตอบคำถามระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในระหว่างบรรยายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 6. ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Think – Pair – Share) ในหัวข้อที่สนใจพัฒนาเป็นชิ้นงานจริง 7. ผู้เรียนนำเสนอโจทย์และเทคนิคการพัฒนาแผนการเรียนรู้อันให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนฟัง <p>สื่อการสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 	ผศ.ดร.ชรินทร์ ฐิติเพชรกุล

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน/สื่อที่ใช้	ผู้สอน
			3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์	
สัปดาห์ที่ 13-15	โครงการนวัตกรรมและสื่อ จิตวิทยาอุตสาหกรรมและ องค์การเชิงสร้างสรรค์ - การออกแบบและพัฒนา โครงการนวัตกรรม - ทดลองใช้นวัตกรรมและ ประเมินประสิทธิผล ข้อเสนอแนะ - นำเสนอ ประเมินโครงการและ นำเผยแพร่	9	กิจกรรมการเรียนการสอน 1. ผู้สอนและผู้เรียนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ในการออกแบบและพัฒนาโครงการนวัตกรรม 2. ผู้สอนยกตัวอย่างโครงการ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม และเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน 3. ผู้เรียนระดมสมองเขียนโครงร่างโครงการเพื่อนำเสนอ หัวข้อ 4. นำโครงร่างทดลองใช้นวัตกรรม และประเมินประสิทธิผล 5. นำเสนองานและเผยแพร่ สื่อการสอน 1. หนังสือ ตำราสื่อ PowerPoint ประกอบการบรรยาย และเอกสารอื่นที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาความเข้าใจสื่อดิจิทัล 2. เว็บไซต์ประจำรายวิชา ที่ http://wbsc.dusit.ac.th 3. Smart phone/Tablet ของผู้เรียน 4. โซเชียลมีเดีย 5. โปรแกรมสร้างสื่อออนไลน์ 6. ใบงานประจำสัปดาห์ 7. โปรแกรมตอบคำถามออนไลน์	ผศ.ดร.ชนินทร์ ฐิติเพชรกุล
สัปดาห์ที่ 16	สอบปลายภาค			

2. การประเมินผลการเรียนรู้

ผลลัพธ์ การเรียนรู้ฯ	วิธีการวัดผล	น้ำหนักการประเมินผล (ร้อยละ)	
CLO 1	1. วัดและประเมินจากผลจากการทบทวน วรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ ความรู้ 2. วัดและประเมินจากผลการเรียนรู้ ร่วมมือ 3. วัดและประเมินจากการทำปฏิบัติการ และรายงานรายบุคคลและกลุ่ม 4. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	10	70
CLO 2 CLO 3	1. วัดและประเมินจากผลจากการทบทวน วรรณกรรมและสรุปสถานะขององค์ ความรู้ 2. วัดและประเมินจากผลการเรียนรู้ ร่วมมือ 3. วัดและประเมินจากการทำปฏิบัติการ และรายงาน 4. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	20	
CLO 3 CLO 4 CLO 5	1. วัดและประเมินจากผลจากการฝึก ปฏิบัติชิ้นงานรายบุคคลและกลุ่ม 2. การนำเสนอชิ้นงานรายบุคคลและกลุ่ม 3. แผนปฏิบัติงานหรือโครงการนวัตกรรม และสื่อดิจิทัลจิตวิทยาอุตสาหกรรมและ องค์การเชิงสร้างสรรค์	20	
CLO 1 CLO 2 CLO 3 CLO 5	1. การสอบปลายภาคเรียน	30	
รวม		100	

รูปแบบการบันทึกผลการเรียน

 A-F S/U P

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

1.1 ชินินทร์ ฐิติเพชรกุล และคณะ. (2567). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

2. เอกสารและข้อมูลเสนอแนะ

จุฑามาศ ทวีไพบูลย์วงษ์, และ นลินี พานสายตา. (2022). แนวทางการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการบริหารทรัพยากรมนุษย์. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 7(7), 308-320. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jsbaa/article/view/256543>

ชนชาติ นุ่มนนท์, และ วิโรจน์ เจษฎาลักษณ์. (2021). การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการบริหารทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล. วารสารมหาจุฬานาครธรรม, 8(1), 199-213. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/242914>

พลอยปภัส ธนกิตต์กุลธร, และ สุนันทา ศิริเจริญวัฒน์. (2022). การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น, 6(1), 319-334. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jlagi/article/view/256163>

วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์. (2023). ปัญญาประดิษฐ์กับการบริหารทรัพยากรมนุษย์. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 10(1), 265-279. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/journalms/article/view/259216>

สมชาย เทพแสง, ภัฏญามน อินทว่าง, และ สมบูรณ์ บุรศิริรักษ์. (2021). ปัญญาประดิษฐ์: นวัตกรรมการบริหารทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 10(1), 95-106. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/bkkthon/article/view/248030>

Cheng, M. M., & Hackett, R. D. (2021). A critical review of algorithms in HRM: Definition, theory, and practice. *Human Resource Management Review*, 31(1), 100698. <https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2019.100698>

Gonzalez-Mulé, E., & Ogunfowora, B. (2023). The ethical implications of using artificial intelligence in employee selection. *Journal of Applied Psychology*, 108(6), 997-1012. <https://doi.org/10.1037/apl0001073>

Jia, Q., Guo, Y., Li, R., Li, Y., & Chen, Y. (2022). A survey of artificial intelligence applications in human resource management. *International Journal of Intelligent Systems*, 2022, 1-27. <https://doi.org/10.1155/2022/4767064>

Landers, R. N., & Behrend, T. S. (2022). Auditing the AI auditors: A framework for evaluating fairness and bias in high stakes AI predictive models. *American Psychologist*, 77(2), 228-244. <https://doi.org/10.1037/amp0000972>

3. ทรัพยากรอื่น ๆ

Tegmark, M. (2017). *Life 3.0: Being human in the age of artificial intelligence*. Knopf.

Luxton, D. D. (2020). *Artificial intelligence in behavioral and mental health care*. Academic Press.

Sternberg, R. J., & Sternberg, K. (2022). Cognitive psychology (8th ed.). Cengage Learning.

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

ผู้เรียนทุกคนประเมินประสิทธิผลของรายวิชา ซึ่งรวมถึง วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่ได้รับ และเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรายวิชา โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัย

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

2.1 คณะกรรมการประจำหลักสูตรประเมินการสอนจากการพิจารณาผลการเรียนของนักศึกษาแล้ว คณะกรรมการฯ แสดงความคิดเห็นและบันทึกไว้เป็นเอกสารหลักฐาน

2.2 อาจารย์ผู้ประสานงานรับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้ร่วมสอนร่วมกันประเมินผลการจัดการเรียน/ การสอนระหว่างภาคการศึกษา / เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

หลังจากผลการประเมินการสอนในข้อ 2 จึงมีการปรับปรุงการสอน โดยการจัดกิจกรรมในการระดมสมอง และหาข้อมูลเพิ่มเติมในการปรับปรุงการสอน ดังนี้

3.1 จัดกิจกรรมในการระดมสมอง ให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็น เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

3.2 จัดประชุมผู้สอนในรายวิชา เพื่อพิจารณาและนำไปสู่การปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

3.3 อาจารย์ในหลักสูตรประเมินผลและสรุปการปรับปรุงการสอนร่วมกัน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชา ได้แก่

4.1 การทวนสอบจากคะแนนสอบและเกรดตรวจสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้รับมอบหมาย

4.2 ประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งการให้คะแนนแต่ละตอนเรียนของรายวิชา

4.3 การทวนสอบจากผลงานของผู้เรียนที่ได้นำเสนอ จากการสุ่มตรวจผลงานของผู้เรียน

4.4 มีการประชุมเพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความถูกต้อง ชัดเจนของข้อสอบปลายภาคให้ครอบคลุม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาโดยพิจารณาควบคู่ไปกับแนวการสอน

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาทบทวนเนื้อหาที่สอนและกลยุทธ์การสอนที่ใช้ พร้อมทั้งนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยผู้เรียน ข้อเสนอแนะและผลการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน และนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาในรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาให้ความเห็นต่อผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนและแผนการพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในปี การศึกษา ถัดไป